



La elaboraci3n de C3mics.

Descripci3n

El comunicador fund3 una plataforma dedicada a la creaci3n, publicaci3n y promoci3n de historietas y productos de narraci3n visual hechos en el pa3s. Actualmente es profesor de una electiva sobre el tema en la universidad y brinda asesor3as a creadores del 3rea. Sue3a con convertir a su empresa editorial en un referente en Latinoam3rica

El c3mic es un medio que combina im3genes y texto para contar historias, y Moris Rauseo (Caracas, 1997) ha sabido aprovechar su potencial con su plataforma [Lygno Productions](#). El comunicador social egresado de la UCAB en el a3o 2020 decidi3 crear, junto con su socia Andrea Hern3ndez, una editorial donde pudiera publicar el primer c3mic de su autor3a, 3eSanta Sof3a3e, ya que no encontraban en Venezuela un sello especializado en el mundo de las historietas.

Desde su fundaci3n en 2016, **Lygno** ha evolucionado hasta convertirse en una empresa que sirve de vitrina y promotora para narradores y artistas que buscan contar relatos a trav3s de distintas formas de expresi3n, lo que abarca la publicaci3n de historietas, aunque a largo plazo pretende entrar en el 3rea de la producci3n masiva de contenidos audiovisuales.

La visi3n de Rauseo y su equipo es clara: **contar historias en todas sus formas y ense3ar a otros a hacerlo**. Desde el sal3n donde dicta la materia electiva 3eElaboraci3n de C3mics como Arte Secuencial3e, que ofrece la Facultad de Humanidades y Educaci3n de la UCAB, el comunicador habl3 sobre el origen de su empresa, c3mo ve el mundo el c3mic actualmente y por qu3 este medio podr3a significar una alternativa interesante de producci3n y consumo para el entretenimiento en Venezuela.



LYGNO, ECHAR RAÍCES EN UN MERCADO INCIPIENTE

Cuenta Moris Rauseo que cuando era estudiante de la UCAB, en la Escuela de Comunicación Social, tenía el impulso de realizar su propia historia en formato de cámic, medio que le ha

interesado desde la adolescencia. “Junto con mi socia, Andrea Hernández, no tenemos ning n referente en el pa s de editoriales dedicadas al c mic o que se quisieran dedicar al c mic. Ante este vac o decidimos crear este sello para publicarnos a nosotros mismos y, posteriormente, impulsar las historias de terceros”, dijo el joven de 25 a os.

El nombre *Lygno* “que originalmente proviene del lat n y se escribe con l latina- significa “madera” y “ramas”, y refleja la visi n de la empresa de explorar distintas vertientes del *storytelling*. El araguaney,  rbol nacional, se incorpora en el logo de la empresa y simboliza la fluidez de contar historias y la conexi n con la naturaleza.



Fundada en el a o 2016, la primera publicaci n de *Lygno* fue “*Santa Sof a, ciudad de coraz n fr o*”, un seriado de acci n y crimen con diez n meros ya editados, creado con una est tica que mezcla el *western* con el cine *noir* y cuyo universo ha dado pie a la puesta en

La línea de otras historias.

Rauseo relata que cuando la empresa nació su socia y él todavía eran estudiantes. Él escribía y Hernández dibujaba. **Para el año 2019 la sociedad creció a tal punto que nos dimos cuenta que no podíamos lidiar con todo lo que implicaba ilustrar, producir y manejar una empresa**, por lo cual comenzaron a convocar a otros a su proyecto. Actualmente, la productora cuenta con un catálogo conformado por cómics impresos y en digital, cortometrajes y otras producciones escritas y audiovisuales, preparados por una diversidad de autores a los que han ido contactando.



«Siempre optamos por trabajar con historias de

calidad. Nosotros no buscamos publicar simplemente cualquier historia venezolana o cualquier historia hecha por nosotros para promover y tener catálogo. Queremos que Lygno, como empresa venezolana, sea sinónimo de calidad. Además, promovemos la libertad plena, individual de nuestros escritores e ilustradores y de la gente que busca trabajar con nosotros. Pueden ser historias protagonizadas por cualquier tipo de individuo, en cualquier tipo de situación, siempre que el mensaje promueva esa libertad individual y aporte positivamente al crecimiento de la humanidad».

Con esta filosofía, Lygno ha participado en diferentes convenciones y festivales como la **Feria del Libro del Oeste de Caracas (FLOC)**, organizada por la UCAB; la **Otaku Brotherhood**; el **festival Iro Fest de Valencia** y la **Caracas Comic Con**. Asimismo, ha recibido apoyo de la editorial Biosfera, el Centro Cultural UCAB y la revista latinoamericana *Simbold*.

UNA PEDAGOGÍA PARA CREAR HISTORIETAS

En 2019, desde Lygno empezaron a ofrecer también cursos y talleres como una forma de generar ingresos y ayudar a otros venezolanos a incursionar en el mundo de la creación de historias.

«Nuestro propósito principal, que es vender cómics y narrar historias, se iba a ver impulsado gracias a estas áreas de servicio que nos permiten promover y ayudar a otros creadores a aprender eso que no nos enseñaron y que tuvimos que aprender por nuestra cuenta, que es no solo crear un cómic sino editarlo en Venezuela».



Gracias a esa experiencia, Rauseo y su equipo han podido sentar las bases de su teor a de creaci n de historias -inspirada por las clases recibidas en la Escuela de Comunicaci n Social ucabista- y desarrollar su formato de guion para c mic.

Además, han adquirido experiencia en la pedagogía relacionada con técnicas de narración visual para asesorar a otros en el desarrollo de sus historias. De hecho, actualmente el comunicador brinda, desde **Lygno, asesorías personalizadas a los creadores que solicitan apoyo**, en las que explica desde la terminología a las técnicas de revisión para que sus historias evolucionen y crezcan de manera efectiva.

«Veo la enseñanza como algo a largo plazo, porque he descubierto que me gusta mucho ayudar a las personas a impulsar sus historias y la docencia es una de las mejores formas de hacerlo. Por ejemplo, las asesorías yo las manejo de manera bien pedagógicas también, porque partimos todo el tiempo de la premisa de que la persona que acude a nosotros quizá está pidiendo ayuda por primera vez con su proyecto de historia y no tiene los estudios previos que le permiten saber cómo hacerlo realidad».

default watermark



Este año, **Rauseo incursionó como profesor universitario de la materia electiva «Elaboración de Cómics como Arte Secuencial»**, abierta a alumnos de todas las carreras de la Facultad de Humanidades y Educación de la UCAB, la cual describe como *«œuna experiencia fantástica»*.

â€œMe encanta que se estÃ© abriendo la posibilidad de enseÃ±arle a los alumnos toda clase de conocimientos y formas de contar historias. **El cÃ³mic necesita de universidades eventualmente que enseÃ±en cÃ³mo son y cÃ³mo pueden ser creados, asÃ­ como hay escuelas dedicadas al teatro, y universidades enteras dedicadas al cine**â€•.

Considera que si en Venezuela se siguen abriendo oportunidades como Ã©sta, las posibilidad de crecimiento y profesionalizaciÃ³n del Ã¡rea son muchas. **â€œAhorita estoy en el episodio piloto, pero la meta es que los miembros de esta primera promociÃ³n de alumnos de la electiva se conviertan en hacedores de cÃ³mics. Si la meta se cumple y los alumnos lo logran, sumaremos a la palestra de cÃ³mics venezolanos diez tÃ­tulos mÃ¡s gracias a un salÃ³n universitario**â€•.

default watermark



LA INDUSTRIA DEL CÃ³MIC COMO FOMENTO DEL ENTRETENIMIENTO LOCAL

Moris Rauseo ve al cÃ³mic como una semilla de una industria del entretenimiento grande y estable en Venezuela, que puede ser una fuente de prosperidad alternativa.

“La demanda del público del cómic venezolano ya existe para mí. El año pasado, en el país se realizaron casi todas las semanas eventos sobre el mundo geek y el mundo otaku. Tenemos un público que consume cómics, pero este público no sabe que hay un cómic venezolano y no sabe si es bueno o malo. Es un público que tiene más bien un prejuicio de que lo que está hecho aquí en Venezuela es malo porque nuestro país ha vivido por más de 50 años dependiendo de la importación y consumiendo principalmente historias importadas en el mundo de la literatura y del cómic también”.

Sin embargo, el comunicador de 25 años cree que **la clave para afianzar una buena industria del cómic es que el público nacional sea su principal promotor**. Puso como ejemplo a Japón y Argentina, donde hay una importante base de fanáticos que consume los materiales editados localmente, lo que ha permitido a la industria de las historietas desarrollarse.

Agrega que, en Venezuela, **Lygno** trata de crear una cultura similar con varias iniciativas, entre ellas la «Convocatoria Creadores de Cómics Venezolanos», desarrollada en alianza con la Caracas Comic Con y la revista digital **Simbold**.

default watermark



“Estamos invitando a todos los venezolanos del mundo que tengan un c3mic publicado a participar y a darse a conocer, porque de esa manera nosotros podemos tener un aproximado de cu3l es la necesidad del medio, cu3ntos venezolanos estamos creando c3mics y en la medida de nuestras posibilidades darlos a conocer”.

Para Rauseo, estas iniciativas son fundamentales para impulsar lo que ya existe y sembrar una Venezuela repleta de creadores de cÃ³mics. **Aspira a que *Lygno Productions* sea un referente latinoamericano en cuanto a producciÃ³n de historias. Quiere compararse con gigantes como Web Toon, Netflix, Disney y Apple.**

â€œQuiero que LatinoamÃ©rica recurra a Lygno y a Venezuela para producir historias. AdemÃ¡s, no quiero ser la Ãºnica empresa de este tamaÃ±o produciendo cÃ³mics, animaciÃ³n, pelÃculas. **Como toda Coca-Cola, necesitamos a Pepsi. Necesitamos competencia, que tambiÃ©n estÃ©n y aportando a este ecosistema de producciÃ³n. Queremos potenciar muchÃsimo mÃ¡s todo esto**â€•.

default watermark



El ucabista reconoce que, más allá de las aspiraciones o sueños, el sector al que pertenece necesita condiciones mínimas de estabilidad en el mercado y la economía. Sin embargo, insiste en que el cómic es una fuente de emprendimiento que puede dejar muy buena cosecha.

El cómic puede generar una fuente infinita de entretenimiento y de consumo dentro del país y fuera de él. Esto podrá traducirse en muchos empleos para escritores, ilustradores, animadores y otros puestos involucrados en la parte audiovisual y la industria del entretenimiento. Además, puede traducirse perfectamente en un éxito global impulsado gracias a la coyuntura, pero además por el hecho de que nuestras historias de calidad llegan lejos. Es tremendamente importante para nuestro país y para el futuro por lo que espero de Venezuela poder tener esta alternativa y el cómic me parece una forma increíble de obtenerlo, cerrar.

Para más información sobre Lygno Productions, los interesados pueden visitar su cuenta [@lygnoproductions](https://www.instagram.com/lygnoproductions) en Instagram. También cuentan con el sitio web para explorar sus contenidos y conocer su oferta: <https://lygnoproductions.com/>

Texto: Daniel De Alba Suárez/Fotos: Christian Lazo

Artículo tomado de <https://elucabista.com>.

¿Te interesa que tus chicos aprendan a diseñar comics?, click en la imagen para más información.



Categoría

1. Comunicación visual
2. Universidad

Fecha de creación

2023/07/27

Autor

mariociap